



美術鑑賞領域における熟達化と学習方略に関する実証的研究

著者	石崎 和宏
発行年	2009
その他のタイトル	A Study of expertise and learning strategies in art appreciation
URL	http://hdl.handle.net/2241/104620

平成 21 年 4 月 8 日現在

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2006～2008

課題番号：18530685

研究課題名（和文） 美術鑑賞領域における熟達化と学習方略に関する実証的研究

研究課題名（英文） A Study of expertise and learning strategies in art appreciation

研究代表者

石崎 和宏 (ISHIZAKI KAZUHIRO)

筑波大学・大学院人間総合科学研究科・准教授

研究者番号：80250869

研究成果の概要：

本研究は、美術教育における鑑賞領域の学習に焦点をあて、美術鑑賞における熟達化の特徴を分析しつつ、鑑賞スキルの効果的な学習方略を開発し、その有効性と課題を検証したものである。美術鑑賞はきわめて複雑な行為であるため、本研究では鑑賞行為が言語によって外在化された美術鑑賞文に考察の範囲を限定し、独自に考案した鑑賞スキルの指標によって美術鑑賞の熟達化の状況を明らかにした。さらに美術鑑賞文の作成プロセスにおいて鑑賞スキルをメタ認知するためのツールを取り入れた学習プログラムを開発し、その検証の結果、鑑賞スキルの学習方略としての有効性が示唆された。

交付額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合 計
2006 年度	1,500,000	0	1,500,000
2007 年度	600,000	180,000	780,000
2008 年度	700,000	210,000	910,000
年度			
年度			
総 計	2,800,000	390,000	3,190,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学・教科教育学

キーワード：美術鑑賞、鑑賞スキル、熟達化、美術教育、学習方略

1. 研究開始当初の背景

子どもの描画に関する近年の研究では、子どもが多様な描き方を同時に使い分けている状況を「絵画レパートリー」としてとらえ、従来の単線的な描画の発達段階論が再考されている (Kindler, 1999)。本研究は、この絵画レパートリーの視点を美術鑑賞の発達に援用して検証する試みであるが、その考察の過程において絵画鑑賞における発達理論の普遍性を比較文化の観点から問い直し、文化に根ざした教育環境がその発達に強く影響

していることをすでに指摘してきた (Wang & Ishizaki, 2002)。そして、描画と同様に鑑賞に関する従来の発達理論が、美術学習の理論的根拠として限界があるとの知見から、それに代わる発達理論にはどのような発達モデルが妥当であるかを明確化し、それを検証する試みが必要であった。

一方、理想的な美術鑑賞においては、鑑賞者がそれぞれに多様な見方をしながら、他の鑑賞者との交流を楽しむことによって、さらに深い見方を見出していくとされる。その実

現は、鑑賞教育における重要な課題であり、鑑賞者が多様な見方を構築し、その多様な見方を状況に応じて自由に使いこなすための学習方略を具体化することが急務であった。こうした問題意識に基づき、本研究は鑑賞スキルの視点に基づく熟達化の特徴を示し、鑑賞スキルの効果的に習得する学習方略を開発し、その有効性を検証するものである。

2. 研究の目的

本研究の目的は、美術鑑賞における熟達化の特徴を分析し、鑑賞スキルの効果的な学習方略を開発し、検証することである。美術鑑賞はきわめて複雑な思考活動であるために本研究では美術鑑賞文に範囲を限定し、新たに熟達化分析の指標を考案して考察を進め、さらに鑑賞スキル習得のためのツールを開発し、その有効性と課題を検証した。具体的課題は、以下の三点であった。

(1) 第一の課題

美術鑑賞における熟達化を特徴づける指標を鑑賞スキルの概念に基づいて考案し、その指標によって美術鑑賞文における熟達化分析を進めていくこと。

(2) 第二の課題

美術鑑賞スキルを効果的に習得する学習方略を検討し、独自の学習支援ツールを取り入れた学習プログラムを開発すること。

(3) 第三の課題

美術鑑賞スキルの熟達化を促す学習プログラムの検証を進め、その効果と課題について国内外の連携研究者との共同討議によって多角的にレビューし、その有効性と今後の課題を考察すること。

3. 研究の方法

(1) 第一の課題

まず、美術鑑賞文の特徴を分析する指標を鑑賞スキルの概念に基づき作成し、定量的な分析を試みた。まず、鑑賞者が作品のどの要素に注目し、それらに対してどのように反応するのかという二要因に焦点をあて、その両者の組み合わせから鑑賞スキルを定義した。つまり、作品の要素と鑑賞者の行為を二つの軸とし、両者の組み合わせによって、鑑賞スキルを規定した。その鑑賞スキルを最小単位とし、鑑賞スキルが繰り返して使われ、使い慣れたものをレパートリーとした。作品の要素については、パーソンズ(Parsons, 1987)の発達理論のトピックに基づき、主題、表現性、造形要素(媒体を含む)、スタイルという四つの枠を設定した。鑑賞者の行為については、ハウゼン(Housen, 1983)の発達構造の14領域から、連想、観察、感想、分析、解釈、判断という六つの枠を設定した。そして、以上の観点から構築した枠組み(図1)が、鑑賞スキルの基本構造である(王・石崎, 2008)。

	1 連想	2 観察	3 感想	4 分析	5 解釈	6 判断
A 主題	A1	A2	A3	A4	A5	A6
B 表現性	B1	B2	B3	B4	B5	B6
C 造形要素	C1	C2	C3	C4	C5	C6
D スタイル	D1	D2	D3	D4	D5	D6

図1 鑑賞スキルの基本構造図

さらに鑑賞行為それぞれに三つのレベルを設定した。美術鑑賞文における熟達化については、①鑑賞行為のレベルの高まり、②鑑賞スキルの種類の多様化、③鑑賞文における文脈の増加、の三つの観点から定義した(石崎・王, 2009)。分析は大学生の鑑賞文を対象とした。本研究に至る過程で開発してきた鑑賞文作成支援ソフトウェア「アート・リポーター」を大学生に対して2005年6月(13人)と2006年6月(19人)に行い、有効回答となった29人分の結果を分析の対象とした。調査では、ワイエス(Wyeth, A.)の『クリスティーナの世界』(1948年)について、二つの鑑賞文を書くことを求めた。一つは、特別な支援をせずに自由に書いた自由鑑賞文である。もう一つは、鑑賞文作成を支援するコンピュータソフト「アート・リポーター」を使用してパソコン上で書いた鑑賞文である。「アート・リポーター」は、鑑賞文の作成を支援するために、文章表現の型であるテンプレート、そして「見方のヒント」や解説などを参照できるように開発したものである。この「見方のヒント」では、小学生から大学生までのインタビューから得た意見が鑑賞スキルの枠組みで分類されている。

熟達化の三つの指標の数量化は、次のように規定した。

鑑賞行為のレベルは、文章ごとに鑑賞行為レベルを判定し、それらの平均値をだした。数値は1～3の範囲となる。

鑑賞スキルの種類では、その種類の数を計算し、それを文章の数で割ることによって、文章の総数に占める種類の割合を算出した。その数値は0～1の範囲となる。

文脈の深まりについては、文と文の間の関連性の数を文章の数で割り、その割合を算出した。これも0～1の範囲での数値となる。

(2) 第二の課題

鑑賞スキルの学習プログラム開発では、転移を促す反復練習やメタ認知の視点を重視してワークシートを考案し、すでに開発したソフトウェア「アート・リポーター」を改良

した。また、学習過程ではワークシートで記述した内容をグループで対話し、各自の考えをグループで共有できるように工夫した。また、転移については、パーキンスらの一連の研究(Parkins, 1994)を参考にして、本研究では、ある作品の鑑賞で学んだ鑑賞スキルが、別の作品を鑑賞する際にも適用されることを転移とした。つまり、学んだスキルがそのまま使われるか、または何らかの影響が認められる現象である。パーキンスらの研究によると、転移は徹底的な練習と、熟考した上での抽象概念の生成という二つの仕組みによって生じると考えられている。本研究での学習プログラムでもこのような転移に関する学習理論を取り入れて、鑑賞スキルの反復練習というシンプルな方法を重視した。さらに自己モニタリングという、いわゆるメタ認知の活動を積極的に行うことを通して転移を起こしやすい学習環境を整えるようにした。

(3) 第三の課題

本研究で開発した学習プログラム(大学生対象)を検証した。鑑賞スキルのための学習プログラム(5ユニット、各2時間、合計10時間)を大学生5人を対象に2007年12月に実施し、分析した。鑑賞文データについては、美術鑑賞文の熟達化の指標(鑑賞行為のレベル、スキル率、文脈率)に基づき、学習プログラムでの学習前と学習過程、学習後に分けて分析した。なお、スキル率は、鑑賞文で使われた鑑賞スキルの種類の数、鑑賞スキルとして想定される最大の数の24で割り、割合をだすことに修正した。

また、オハイオ州立大学名誉教授のマイケル・パーソンズ博士を招聘し、連携研究者の王文純博士とともに、これまでの研究成果をレビューし、鑑賞スキルの学習方略についての多面的な議論を行った。

4. 研究成果

(1) 自由鑑賞文とソフトによる鑑賞文の比較

図2は、鑑賞レベルについて、自由鑑賞文と「アート・リポーター」による鑑賞文を比較したものである。「アート・リポーター」による鑑賞文の方が高く、有意な差となっている($t=4.72$, $p<0.01$)。そして図3は、スキルの種類の割合と文脈の割合について、自由鑑賞文と「アート・リポーター」による鑑賞文で比較したものである。図2と同様に「アート・リポーター」による鑑賞文の方が高く、有意な差となっている(スキル種類率: $t=2.49$, $p<0.01$ 、文脈率: $t=2.07$, $p<0.05$)。

このように3つの熟達化の指標のいずれもが、「アート・リポーター」による鑑賞文の方が自由鑑賞文よりも高い値となっている。その変化は、「アート・リポーター」による支援効果と考えられる。

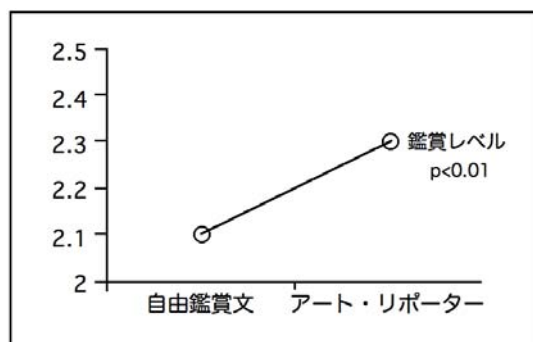


図2 鑑賞レベルでの比較

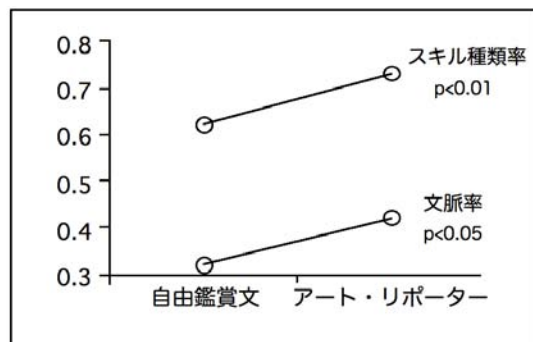


図3 スキル種類率、文脈率での比較

(2) 鑑賞スキルの学習プログラムの開発

図4は、鑑賞スキル学習プログラムの概要を示したものである。

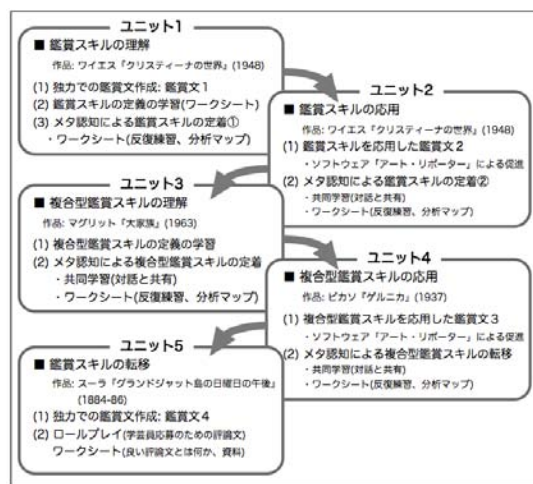


図4 鑑賞スキル学習プログラムの概要

ユニット1は、鑑賞スキルの理解をねらいとしたものであり、作品はワイエスの『クリスティーナの世界』である。まず学習者は独力で鑑賞文を作成する。これを鑑賞文1とし、鑑賞スキルを学習する前のデータとする。また、同じ作品をユニット2において「アート・リポーター」を利用して鑑賞文を作成し比較することになる。ユニット1では、鑑賞文1の作成後にワークシートを用いて鑑賞スキ

ルの定義について学習する。そして、鑑賞文 1 から三つの文章を取り出し、自らが使った鑑賞スキルを自己分析する。さらにその分析マップを作成しながら鑑賞スキルの理解を深める。

ユニット 2 では、「アート・リポーター」を使いながら『クリスティーナの世界』についての鑑賞文 2 を作成する。この「アート・リポーター」では、鑑賞文作成を支援する書き方のテンプレートや見方のヒント、作品情報が活用できるようになっている。その後、鑑賞スキルを分析するワークシートを利用し、自分が書いた鑑賞文を鑑賞スキルの視点で分析し、そのマップを作成する。その際、各自の判定やマップについて意見交換させ、共有とふり返りによってメタ認知を促す学習環境作りに配慮した。

ユニット 3 では、最初にマグリット (Magritte, R.) の『大家族』(1963 年) についてのワークシートに取り組む。このワークシートは、六つの鑑賞行為に意識することをねらい、最初のぬり絵を通した観察や感想、物語の連想、造形要素の分析、意味の解釈、作品の価値判断へと順次促すように考案したものである。その後、作品についての情報資料が提供され、それを活用しながらワークシートを使って複合型の鑑賞スキルになる文章を学習者は作成する。ユニット 2 と同様にその分析マップを作成し、メタ認知を促すために対話を通して相互の考えを共有する。この複合型の鑑賞スキル作成では、文脈形成を促すことがねらいとなっている。

ユニット 4 では、ピカソ (Picasso, P.) の『ゲルニカ』(1937 年) の「アート・リポーター」を使い、鑑賞文 3 を作成する。次にワークシートを利用して自分の書いた鑑賞文について、今度は複合型の鑑賞スキルの視点で分析し、その後マップを作成し、メタ認知が促される。さらに、作品に対する問いに基づいて、複合型の鑑賞スキルを使った文章を作成し、同様にマップ化し、理解を深めていく。

ユニット 5 では、スーラ (Seurat, G.) の『グランドジャット島の日曜日の午後』(1884-86 年) をとりあげ、学芸員に応募するための評論文を書くというロールプレイを行う。この評論文を鑑賞文 4 とした。ユニット 5 では、スキルの学習は行わず、独力で鑑賞文を作成する。ただし、全員で良い評論文とは何かを意見交換した上で評論文を作成した。

(3) 鑑賞スキルの熟達化の量的分析

学習プログラムによって鑑賞スキルを学習する前に独力で作成した鑑賞文 1 を学習前、スキルの学習中に作成した鑑賞文 2、3 を学習過程、最後のユニット 5 で再び独力で作成した鑑賞文 4 を学習後とし、比較分析した。

図 5 で示すように鑑賞行為のレベルとスキ

ル率では、ともに学習前と学習過程 ($p < 0.05$)、学習前と学習後 ($p < 0.05$) で有意な差となった。また、文脈率では、学習前と学習後 ($p < 0.05$)、学習過程と学習後 ($p < 0.01$) で有意な差となった。これらの指標における有意差は、学習プログラムによる鑑賞スキルの熟達化を示唆するものといえる。

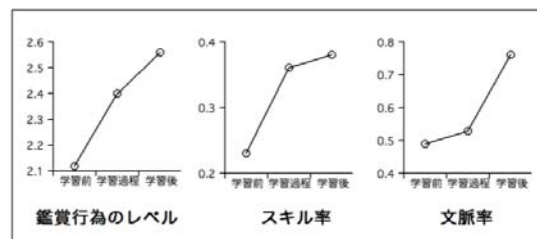


図 5 学習過程での比較(熟達化の各指標)

さらに図 5 の各グラフの変化が示すように鑑賞行為のレベルとスキル率では、学習過程においていずれも効果が示唆されている。一方、文脈率については、学習後に効果が示唆されている。文脈率については、ユニット 3 と 4 で理解を深めた複合型の鑑賞スキルの学習が学習後に反映されたのではないかと推察される。

次に、鑑賞スキルが「探究する方策」として機能しているかどうかについては、学習後に支援がなくても鑑賞スキルをどれくらい能動的に活用しているかという点に注目した。そこで、ソフトウェアによって鑑賞スキルの活用を支援した鑑賞文 2 と支援なしに独力で書いた鑑賞文 4 の比較によって、鑑賞スキルの能動的な活用の状況をみた。

その結果、三つの指標の値は鑑賞文 4 の方が高く、図 6 に示したスキル率 ($p < 0.05$) と文脈率 ($p < 0.01$) のグラフでは鑑賞文 4 はいずれも有意な増加となっている。鑑賞スキルは、その学習後に支援がなくても能動的に活用されるスキルとなっていると推察される。

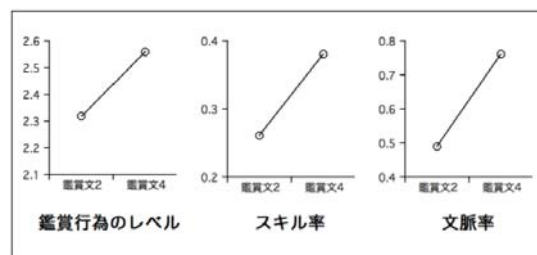


図 6 熟達化の各指標の変化
(鑑賞文 2 と鑑賞文 4 の比較)

(4) 事例分析: 鑑賞スキルの熟達化と転移

学習前、学習過程、学習後を通した熟達化の状況は、図 7 に示す通り、事例ごとに異なり、各事例は、レベル、スキル、文脈の観点からそれぞれの変化に特徴がある。そこで事

例分析では、学習過程においてスキルの転移がどのように熟達化に影響しているのかという点に注目した。

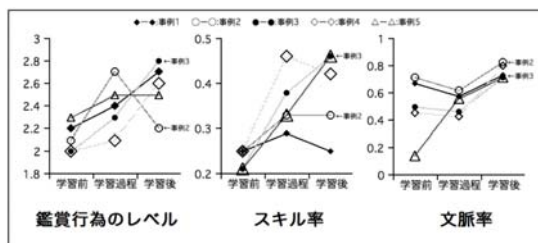


図7 熟達化の各指標値の変化(五つの事例)

ここでは二つの事例をとりあげる。一つは事例3である。事例3は、レベル、スキル率、文脈率とも右上がりの増加を示したものである。もう一つは事例2である。学習後の鑑賞文4において、鑑賞行為がレベルアップされなかったものである。この二つの事例について、鑑賞スキルの熟達化と転移の状況を比較して考察する。

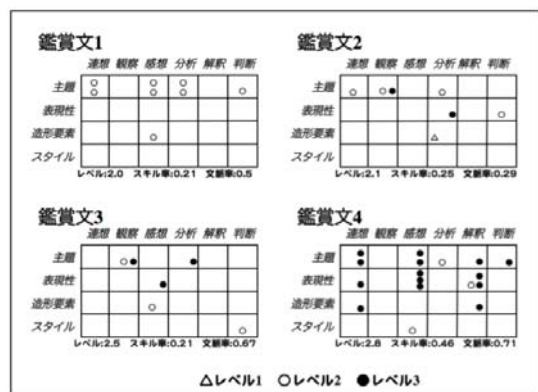


図8 事例3の鑑賞スキルとレベル

図8は、事例3の四つの鑑賞文の評定結果である。枠の中の△、○、●の印と数は、鑑賞行為のレベルと判定された数を示し、△はレベル1、○はレベル2、●はレベル3を示す。また、枠の下側の数値は、各鑑賞文のレベル、スキル率、文脈率を示している。

鑑賞文3と4では鑑賞行為のレベルが高まり、鑑賞文4でスキルの種類も増加している。全体として鑑賞スキルの転移がうまくいっていると考えられる。

ただし、それぞれの鑑賞スキルを細かくみると、転移は複雑である。鑑賞する作品の間、あるいは学習条件に共通性が多ければ、反復練習の効果として同じ鑑賞スキルの転移が生じやすい。しかし、共通性が少ない場合は、必ずしも直接的に反映しない。例えば、鑑賞文2と3では、アート・リポーターのテンプレートに基づいて観察のスキルが繰り返し使われているが、最後の鑑賞文4では使われていない。最後に独力で書いた鑑賞文4では、

この観察のスキルが同じ状態のままで転移したものは認められない。

一方、解釈のスキルは、最初の鑑賞文1と学習過程の鑑賞文2と3でもみられず、学習過程でも苦手なスキルと本人も考えていたものである。しかし、最後の鑑賞文4でうまく使えるようになっている。

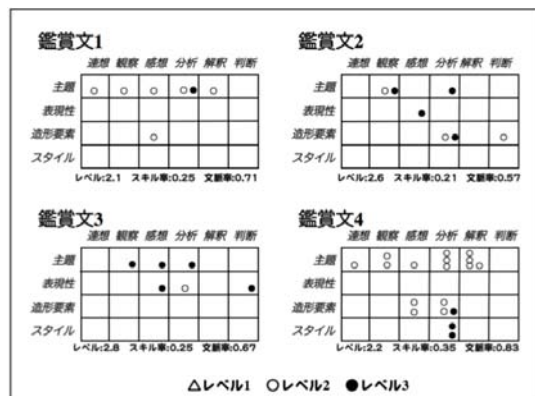


図9 事例2の鑑賞スキルとレベル

図9は、事例2の四つの鑑賞文の評定結果である。

最初の鑑賞文1では、主題に対しての多様な鑑賞行為がみられるのが特徴である。そして、学習過程で書いた鑑賞文2と3では、鑑賞行為のレベルが高まっているが、スキルの種類が増加していない。事例2の場合、鑑賞スキルの広がり十分でなく、このことが熟達化に影響していると推察される。

また、鑑賞文1ではみられなかった表現性にかかわるスキルが、アート・リポーターのテンプレートの使用によって使われるようになっている。しかし、最終課題の鑑賞文4では、表現性にかかわるスキルの転移はみられない。そして、鑑賞行為でのレベルアップも認められない。

学習過程では事例2のスキルの学習は順調に進んでおり、学習の障害になる明確な要因は特定されない。ただし、次のことが推察される。一つは、参考資料に圧倒されてしまったために自分の鑑賞の観点が示されていない点である。最終課題の鑑賞文4では、参考資料の情報がそのまま述べられているため、鑑賞行為のレベル評定は高くなかった。二つ目は、ふり返りによってメタ認知もよくされていたが、作品について深く考えるための問いに課題があったことである。

(5) 成果のまとめと今後の課題

上述した分析と考察から成果をまとめると、まず鑑賞スキルについての学習プログラムを経ることによって、学習者の鑑賞スキルの熟達化が示唆されたといえる。熟達化の三つの指標、つまり、鑑賞行為のレベル、鑑賞スキルの種類率、文脈率のそれぞれで学習後

に有意な高まりが確認された。特に鑑賞行為のレベルと鑑賞スキルの種類率は、鑑賞スキルの学習過程においてその高まりが認められた。一方、文脈率は、ユニット3と4における複合型の鑑賞スキルの学習との関連が推察された。

また、鑑賞スキルが作品を探究する方策として機能することも示唆された。鑑賞スキルの学習後、独力で作成した鑑賞文4では、習得した鑑賞スキルは支援がなくても能動的に活用された。その際、根拠を示しながら考えを示す書き方の学習や、鑑賞スキルの枠組みから自分の鑑賞をマップ化してメタ認知させた学習活動の意味は大きかったといえる。特に後者の学習は、作品鑑賞そのものを鑑賞スキルの視点から構造的にとらえさせることになり、鑑賞スキルの能動的な使用を促したと考えられる。

そして、鑑賞スキルの熟達化が認められる場合、鑑賞スキルの転移も全体としてうまく促されていたといえる。ただし、学習者の資質に応じて転移の詳細は事例ごとに異なった。今回分析した二つの事例でも、鑑賞文において文脈形成プロセスでの転移が同様に認められたが、鑑賞スキルの深化や広がりとのプロセスでの転移は異なるものであった。

今後の課題は、こうした転移の複雑さについて鑑賞スキルにおけるローロード転移やハイロード転移などの観点からも検討し、個々の学習者の資質や学習環境をいっそう考慮した学習方法を具体化し、検証していくことと考える。

[主な参考文献]

- ・Housen, A. (1983) The eye of the beholder: Measuring aesthetic development, Unpublished doctoral dissertation, Harvard University.
- ・Kindler, A. M. (1999) "From endpoints to repertoires": A challenge to art education, *Studies in Art Education*, 40 (4), pp.330-349.
- ・Parkins, D. N. & Salomon, G. (1994) "Transfer of learning," In T. Husen & T. N. Postlethwait (Eds.), *The international encyclopedia of education*, 2nd ed. Pergamon Press, vol.11, pp.6452-6457.
- ・Parsons, M. J. (1987) *How we understand art, A cognitive developmental account of aesthetic experience*, Cambridge University Press.
- ・Wang, W. & Ishizaki, K. (2002) Aesthetic development in cross-cultural context: A study of art appreciation in Japan, Taiwan and the United States, *Studies in Art Education*, 43(4), pp.373-392.

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 4 件)

- ① 王文純、石崎和宏、鑑賞スキルの熟達化と転移に関する一考察、美術教育学、30号、429-440、2009、査読有
- ② Kazuhiro Ishizaki, Wenchun Wang, Michael Parsons, Learning about "Appreciation Skills": Case Study of Two Teenagers, *Proceedings : The 32nd InSEA World Congress 2008 in Osaka* (CD-ROM)、2008、査読無
- ③ 石崎和宏、王文純、美術鑑賞文における熟達化の分析、美術教育学、29号、49-60、2008、査読有
- ④ 王文純、石崎和宏、美術鑑賞文におけるレパートリー構造の質的分析、美術教育学、28号、429-440、2007、査読有

[学会発表] (計 3 件)

- ① Kazuhiro Ishizaki, Wenchun Wang, Michael Parsons, Learning about "Appreciation Skills": Case Study of Two Teenagers, The 32nd InSEA World Congress 2008 in Osaka, 2008年8月6日、大阪:国際交流センター
- ② 王文純、石崎和宏、鑑賞スキルの熟達化と転移に関する一考察、第29回美術科教育学会、2008年3月29日、群馬大学
- ③ 石崎和宏、王文純、美術鑑賞文の熟達化に関する分析、第29回美術科教育学会、2007年3月26日、金沢大学

[図書] (計 1 件)

- ① 石崎和宏、王文純、美術鑑賞学習における発達とレパートリーに関する研究、風間書房、2006、252頁

6. 研究組織

(1) 研究代表者

石崎 和宏 (ISHIZAKI KAZUHIRO)
筑波大学・大学院人間総合科学研究科・准教授
研究者番号: 80250869

(2) 研究分担者

なし

(3) 連携研究者

なし

(4) 研究協力者

王 文純 (WANG WENCHUN)
塩谷看護専門学校・非勤講師
パーソンズ マイケル (PARSONS MICHAEL)
オハイオ州立大学・名誉教授